revista digital

# ARKADE

Ano IV - Edição 58



# DMC

## DEVIL MAY CRY

ISSN 2175 - 4071

# APOIO

COOLER MASTER

Tt eSPORTS By Thermaltake

Tt Thermaltake COOLall YOUR LIFE

ONGAME

RADEON GRAPHICS AMD

proximo games Let's play

CLONE

SKIN GAMER GAMERWEAR

CM STORM BY COOLER MASTER

Pixel3 EDITORA DIGITAL

acigames Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

BGS BRASIL GAME SHOW

revista digital
ARKADE

**Editor-chefe**
Raphael Cabrera

**Redação**
Rodrigo Pscheidt

**Design**
Erick Drefahl
Alan Daniel Ferreira

**Marketing**
Suzane Skroch
Leandro Motta

**Colaboradores**
Fernando Paulo
Alexo Mello
Luigi Olivieri
Henrique Gonçalves
Dayan Valente
Fábio Torres
Renan do Prado

ISSN 2175 - 4071

# EDITORIAL

## O ano da inovação

Aplicar velhas receitas a novos jogos é uma prática que o ano de 2012 nos mostrou não funcionar mais. Gamers precisam de inovação, novos modelos de jogabilidade, novos conceitos de design de jogo, personagens renovados. Para criar remakes de antigas franquias, os desenvolvedores devem encontrar a medida certa entre a inovação e a característica original, algo que deve ser milimetricamente calculado. Inovar em games de um gênero tão consolidado, como o de ação hack and slash, é ainda mais difícil; vimos promessas de 2012 fracassarem como um bêbado tentando dar um salto mortal no YouTube: Ninja Gaiden 3 é um exemplo que, no ano passado, prometeu muito, mas nem de longe cumpriu. Com Devil May Cry, a expectativa já era baixa: de moleques em redes sociais a jornalistas sérios criticaram as impressões iniciais do game, e com razão, afinal mudar a receita do bolo pode resultar em algo melhor, ou - com uma probabilidade muito maior - em algo indigesto. Contrariando a tudo e a todos, o novo Devil May Cry consegue ser um bom jogo, e é isso que você confere hoje na Arkade! Seja bem-vindo!

Raphael Cabrera
Editor-chefe

ÍNDICE

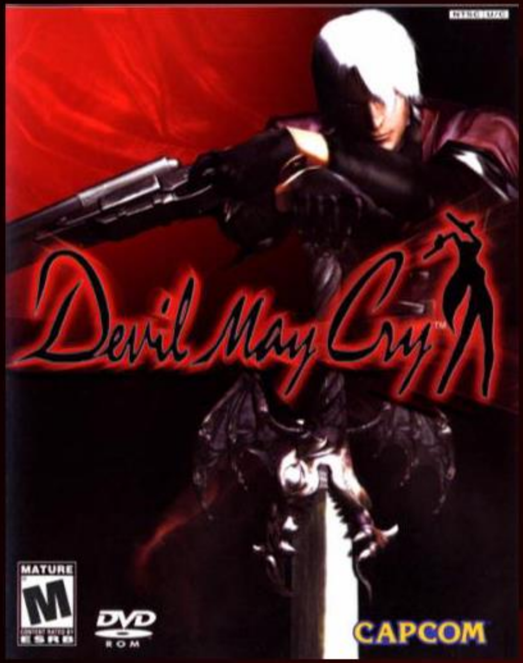


**DICA:**

Você também pode usar as setas do seu teclado para navegar !

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

# DEVIL MAY CRY




## Devil May Cry - 2001

### Playstation 2

O que começou como um novo episódio da série Resident Evil mudou de forma e acabou se tornando uma das franquias mais conhecidas da Capcom. O primeiro Devil May Cry, lançado em 2001, nos apresentou Dante, o meio humano meio demônio fanfarrão dono da agência especializada em casos sobrenaturais Devil May Cry.

Certo dia, Dante recebe a visita de uma mulher chamada Trish, que o convida para um trabalho na misteriosa ilha Mallet, onde ele acabará por enfrentar diversos inimigos, como a aranha gigante Phantom, o pássaro Griffon, Nelo Angelo (que na verdade é seu irmão Vergil) e o temível Mundus, entidade



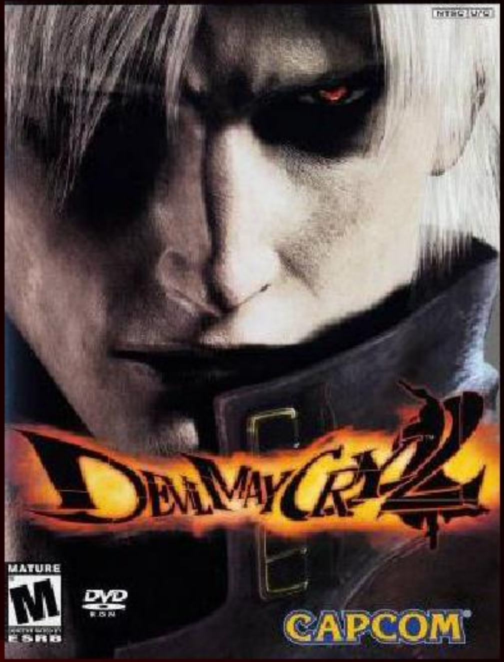


suprema das trevas que seu pai Sparda outrora confinou em outra dimensão.

O estilo gótico, o gameplay rápido e intuitivo - que abusou do estilo hack and slash - e o protagonista carismático tornaram Devil May Cry um grande sucesso, abrindo espaço para Dante viver novas aventuras.

# Devil May Cry 2 - 2003

## Playstation 2




Em sua segunda aventura, Dante se alia a Lucia, uma ruiva meio humana meio demônio para ir até a ilha Dumary e exterminar o mal invocado por Arius, líder de uma empresa multibilionária que pratica escusas negociações com o inferno e planeja utilizar antigas relíquias para libertar o demônio Argosax e dominar o planeta.

Literalmente decidindo seu destino na sorte, Dante acaba por ajudar Lucia e sua mãe Matier a por um fim aos planos maquiavélicos de Arius. Nesta missão, Dante deverá encarar todo tipo de criatura, de demônios tradicionais até tanques de guerra, helicópteros e até mesmo um prédio que ganhou vida (?!) ao ser possuído por demônios.





Com uma trama enrolada e um tanto confusa, Devil May Cry 2 não conseguiu acompanhar o sucesso do game original, mas implementou boas novidades à jogabilidade, deixando o gameplay ainda mais afiado.

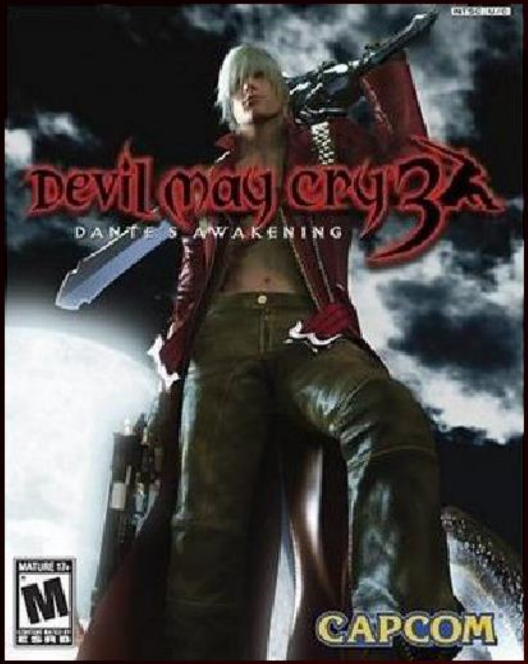


# ARKADETV



**Clique em PLAY e conheça o ARKADETV!**

**acesse tv.arkade.com.br**




# Devil May Cry 3: Dante's Awakening - 2005

## PC, Playstation 2

O terceiro game da série volta no tempo para nos mostrar um Dante mais jovem, que não levava nada a sério e ainda estava começando sua carreira de caçador de demônios em uma agência ainda sem nome.

Seu sossego acaba quando seu irmão gêmeo Vergil, aliado por Arkham, decide abrir os portões do inferno - fechado há milênios pelo próprio Sparda, pai dos dois - através da antiga torre Temen-Ni-Gru, para recuperar os poderes do patriarca da família.

Para acabar com os planos do irmão, Dante recebe a ajuda de Lady, filha de Arkham, e também tem bizarros encontros com Jester, um palhaço demoníaco que adora dificultar sua vida de Dante.

Acrescentando novas armas, seis modos de combate diferentes, a poderosa forma demoníaca de Dante e uma dose cavalar de dificuldade, Devil May Cry 3 encerrou magistralmente a vida da série na geração passada, calçando alicerce para empreitadas mais ambiciosas.





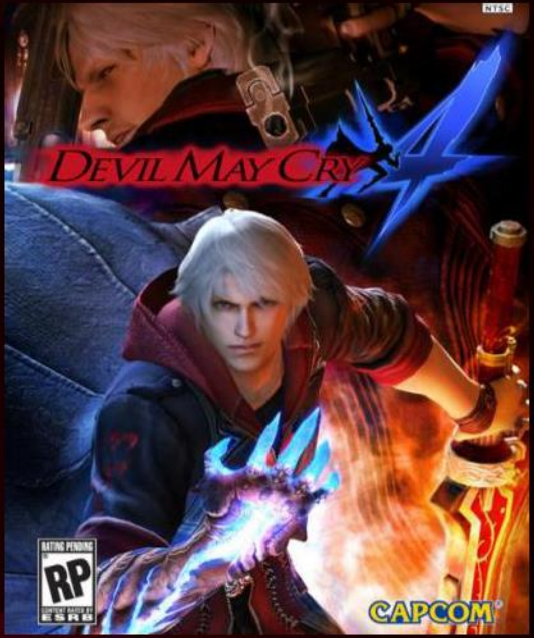
# Devil May Cry 4 - 2008

## PC, PS3, Xbox 360

Cronologicamente situado após o primeiro game, Devil May Cry 4 adiciona um novo protagonista à trama: Nero, personagem que implementa uma personalidade diferente ao game e à jogabilidade da série.



Devil May Cry 4 coloca Nero dentro da organização Order of The Sword e trabalhando ao lado do vilão, Credo. Nero é um fã de Sparda, o famoso pai de Dante, mas seus destinos acabam se cruzando e Dante passa a ser caçado pelo novo protagonista, enquanto ele tenta entender as verdadeiras intenções da Order e de seu sombrio líder.








Claro que Dante também pode ser controlado em algumas missões, trazendo de volta sua irreverência e sua jogabilidade mais ágil para mostrar outro lado da trama, aprofundar as conspirações e amarrar as pontas soltas.

Devil May Cry 4 encerra a carreira do "velho" Dante e agora, quase 12 anos depois do início da série, um reboot inicia-se: na sequência, você confere nossa análise de DMC: Devil May Cry!





# DMC
## DEVIL MAY CRY

**Será que o novo Devil May Cry e seu Dante moderninho são bons o bastante para justificar o reboot da série?**

### FICHA TÉCNICA




**Plataformas**

**Jogadores**

1 jogador Offline

| | |
|---|---|
| Gênero | Ação, Hack and Slash |
| Produtora | Ninja Theory |
| Publisher | Capcom |
| Mídia | Disco e Download |
| Lançamento | 15 de Janeiro de 2013 |
| ESRB | M +17anos |

Para muitos gamers, certos jogos são irretocáveis e qualquer tentativa de mudar algo neles é praticamente uma heresia. Para tristeza destes gamers, este não é um pensamento compartilhado por empresas como a Capcom, que causou muita revolta quando anunciou que sua já clássica série Devil May Cry iria passar por um reboot completo, comandado pelas mãos caprichosas da Ninja Theory.

Logo que as primeiras artes conceituais e trailers foram divulgados, a ira dos fãs só aumentou: o visual "emo" e a postura forçadamente rebelde do novo Dante deixaram certos fãs tão raivosos que membros da equipe de produção chegaram a receber ameaças de morte!

Nada disso adiantou, porém, e o reboot de DMC foi lançado, goste disso você ou não. Não vamos mentir: ele é bem diferente do Devil May Cry que já conhecemos, mas isso não quer dizer que ele seja um jogo ruim. Muito longe disso, aliás: com coragem e talento, a Ninja Theory entregou um título que eleva o padrão do gênero hack n' slash, com uma jogabilidade rápida e densa e um ótimo polimento em sua parte técnica.

A maior parte da trama do game se passa na cidade fictícia de Limbo, onde o jovem Dante precisa lidar com os demônios que o perseguem incessantemente. Sem saber direito o que, ele acaba conhecendo a jovem Kat, uma garota que pode lhe dar algumas respostas. Kat o leva para conhecer "A Ordem", uma entidade (que a sociedade julga terrorista) que existe basicamente para caçar demônios.





O chefe d'A Ordem é ninguém menos que Vergil, e logo Dante descobre porque os demônios não saem do seu pé: ele é um Nephilim - a cria de um demônio com um anjo - e uma criatura infernal especialmente poderosa chamado Mundus não curte os Nephilims, e por isso quer vê-lo morto a qualquer custo.

No meio disso tudo, temos grandes corporações que ditam as regras, empresários inescrupulosos que praticam as piores barbáries e canais de TV que fazem lavagem cerebral nas pessoas. Mesmo apoiada em um contexto fantástico e irreverente que camufla seu impacto, DMC possui uma trama ambiciosa, que não se intimida na hora de "botar o dedo" em algumas feridas da sociedade.

É neste contexto que Dante embarca em uma jornada que é bem mais pessoal que a da série anterior: o "velho" Dante era marrento e seguro de si desde o início; já o Dante que conhecemos agora é um jovem inconsequente, que utiliza uma barreira de forçada arrogância e uma língua afiada para se proteger de um mundo no qual ele nunca se sentiu confortável, embora não soubesse exatamente o porquê.











Claro que isso não faz dele um sujeito menos “bad ass”: espirituoso e sarcástico, o jovem Dante não economiza frases de efeito e comentários jocosos, não se intimidando nem na presença de demônios que são muitas vezes maiores do que ele. Se você deixar seus preconceitos de lado, logo vai perceber que o novo Dante é um personagem interessante, que mantém a essência fanfarrona e irreverente do “velho” Dante, mesmo que de início sua personalidade possa parecer um pouco prepotente.

Outro elemento que se mantém essencialmente igual ao que já conhecíamos é a jogabilidade. O gameplay continua rápido e visceral como deve ser, mas está mais denso e intrincado do que nunca.

Os combos mais simples até saem com facilidade no bom e velho “button smashing”, mas quem quiser dominar todas as nuances do sistema de combate irá ralar um bocado: por ser meio anjo e meio demônio, Dante possui armas secundárias destas duas raças, e a rapidez no gatilho será fundamental para quem almeja surrar demônios com estilo.

Aliás, melhor seria dizer rapidez “nos gatilhos”, no plural. A jogabilidade de DMC apoia-se de maneira muito eficaz nos gatilhos do controller (L2/R2 ou LB/RT) para oferecer um combate fluido, que possibilita trocas de armas em tempo real capazes de desencadear combos insanos, enormes e muito estilosos!



“ Com coragem e talento, a Ninja Theory entregou um título que eleva o padrão do gênero hack n’ slash, com uma jogabilidade rápida e densa e um ótimo polimento em sua parte técnica. ”



# AMD Radeon HD Série 7000

A **única** com suporte **Eyefinity 2.0**
com a **tecnologia HD3D**.

- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de overclock que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;




RADEON GRAPHICS AMD

AMD






Amparada por três botões de ataque, a criativa mecânica funciona da seguinte maneira: ao manter o gatilho direito pressionado, Dante irá empunhar suas armas demoníacas que são lentas, mas extremamente poderosas, e geralmente permitem que você puxe seus inimigos para mais perto. Mantendo o gatilho esquerdo pressionado, entram em cena as armas angelicais, que são extremamente rápidas e podem içar Dante até seus inimigos. Sem gatilho nenhum pressionado, o protagonista utiliza suas armas terrenas - cujos destaques são a espada Rebellion e as pistolas Ebony & Ivory.

Esta mecânica oferece opções quase infinitas de combos, visto que você pode surrar um inimigo, atirá-lo para cima, içar-se até ele com sua arma angelical, surrá-lo mais um pouco e, caso ele morra no processo (acontece...) basta usar sua arma infernal para puxar outro inimigo e continuar o espancamento!

Lembrando que você sempre pode aterrisar e continuar seu combo nos inimigos que estão no chão, ou emendar uns tiros de longe para não parar a contagem de hits. Opções não faltam, basta um pouquinho de habilidade e criatividade!

Achou pouco? Pois não esqueça que no decorrer da campanha Dante irá descolar mais de meia dúzia de armas diferentes, entre escopetas, shurikens e enormes manoplas flamejantes. Se considerarmos que cada uma destas armas adiciona uma nova leva de golpes que podem ser facilmente incorporados aos combos, fica óbvio que o leque de possibilidades e a fluidez da pancadaria aumenta consideravelmente.



O que dificulta um pouco a vida nas primeiras horas de jogo é a falta de um botão "lock on", que permita que o jogador trave a mira em um oponente e dedique-se especialmente a ele, algo que seria muito útil para "laçar" um inimigo específico. A câmera se mantém corajosamente atenta na maior parte do tempo, mas no frenesi de uma batalha contra muitos adversários, pode acontecer de você acabar um pouco perdido.

Vale ressaltar que boa parte do arsenal do protagonista é útil não somente na hora das batalhas, mas também na exploração dos ambientes: DMC possui muitos trechos de plataforma no decorrer das fases, então você invariavelmente terá que utilizar suas armas secundárias para içar Dante até um local seguro, ou trazer uma plataforma mais para perto. Temos ainda barreiras que só podem ser quebradas por um tipo específico de arma, e pisos onde Dante deve estar na forma certa (angelical ou infernal) para passar.

A exploração também possui influências de clássicos como Metroid e Castlevania: conforme adquire novas armas e habilidades, Dante se torna capaz de acessar novas áreas. Se você se interessa por segredos ou planeja platinar o jogo, terá que revisitar alguns cenários várias vezes para poder explorar cada cantinho escondido da vasta e assustadora cidade.

Falando nisso, é interessante notar que a própria cidade irá se mostrar um inimigo poderoso no decorrer de sua jornada. Como se tivesse vontade própria, ela irá se tornar cada vez mais opressiva, com paredes que se fecham para te espremer e calçadas que se abrem para formar tenebrosos abismos.








Mensagens e ameaças surgem em pisos e paredes, como se a cidade não quisesse que você estivesse ali.

Esta atmosfera cria um eterno senso de urgência, e faz com que o andamento do jogo mantenha um ritmo muito acelerado: mesmo quando você não estiver espancando demônios, você vai estar correndo, saltando, se esquivando ou buscando um modo de chegar em um lugar onde pode haver um segredo escondido. Não há tempo para sossegar em DMC, pois mesmo os momentos de exploração dos cenários são rápidos e frenéticos.

Claro que fazer tudo isso demanda certa habilidade, mas o jogador habilidoso é recompensado. O jogo mantém o característico sistema de pontos por estilo; ou seja, praticamente tudo o que você faz lhe rende uma nota, que vai de D até SSS.

Na prática, quanto mais estilosos e variados são seus combos, maior é sua pontuação e quanto menos você apanhar, menos pontos de estilo vai perder. Pode parecer besteira, mas conforme você dominar a jogabilidade, vai perceber como este recurso torna tudo mais viciante, pois conquistar no mínimo um S em cada combate acaba se tornando uma questão de honra!

E já que estamos falando de combates, vamos entrar em um tema que anda sendo alvo de reclamações: a dificuldade do game. É fato que DMC é um jogo essencialmente mais fácil que a série anterior.



" O jovem Dante não economiza frases de efeito e comentários jocosos, não se intimidando nem na presença de demônios que são muitas vezes maiores do que ele. "





Porém, esta facilidade não chega a comprometer a diversão, pois oferece uma experiência mais acessível e menos frustrante para jogadores menos experientes. A mescla de combates com momentos de plataforma oferece um desafio agradável e estimulante, sem punir demais as falhas do jogador.

Mas se você é um legítimo gamer hardcore e gosta de sofrer na frente da TV, não se preocupe: além das três dificuldades iniciais existem quatro outros níveis de dificuldade destraváveis que oferecem desafios extremos: o mais fácil deles oferece uma campanha com mais ondas de inimigos, que agora são mais fortes e inteligentes. Já o modo mais difícil de todos (sagazmente chamado “Hell or Hell”) oferece o desafio supremo, pois qualquer porrada que você tomar de qualquer inimigo é morte certa!

Independente do nível de dificuldade que você escolher, saiba que as batalha contra chefes sempre irão oferecer uma boa dose de adrenalina, embora não ofereçam a mesma satisfação do combate tradicional. A Ninja Theory até acrescentou um senso de estratégia às lutas contra chefes (envolvendo plataformas e saltos, você precisa chegar ao chefe para poder bater nele), mas isso torna a mecânica destas batalhas um pouco repetitiva, pois as lutas demoram mais do que o necessário.






Os aspectos técnicos do game merecem sua atenção: embora alguns jogadores torçam o nariz para o visual do game como um todo (da franjinha do Dante aos cenários urbanos), não se pode negar que o novo Devil May Cry é um jogo muito estiloso. A cidade é construída de maneira extremamente orgânica, e seu visual "retorcido" é proposital, para enfatizar a ideia de que há algo errado ali. A empolgante trilha acompanha o ritmo agitado do game, com pegadas roqueiras e eletrônicas que são perfeitas para te deixar no clima do jogo.

Os inimigos também possuem modelagens grotescamente criativas e suas animações só não são melhores que as de Dante: ele é um dos personagens mais bem animados que já apareceram no mundo dos games, e os pequenos detalhes (repare como ele se desequilibra com o peso da espada, após um golpe rodopiante), a iluminação bem planejada e as ótimas animações faciais em cutscenes - devidamente acompanhadas por um competente trabalho de dublagem - mostram que a Ninja Theory fez sua lição de casa direitinho.

O polêmico visual do personagem sem dúvida causa estranheza, mas por mais "furada" que seja a explicação da produtora (este é o Dante de um universo paralelo), é assim que devemos enxergar este jogo: como algo essencialmente novo, que insere alguns elementos já conhecidos dos fãs em um ambiente inexplorado. Afinal, se as editoras de quadrinhos "rebootam" personagens clássicos a toda hora, por que a indústria dos games não pode se dar ao luxo de fazer o mesmo?





Isso pode ser um choque para você, mas nós estamos ficando velhos, meu caro! Já se vão quase 12 anos desde o lançamento do primeiro Devil May Cry, e neste meio tempo uma nova geração de gamers cresceu, e está carente de novos personagens icônicos. Mesmo heróis como Kratos, Marcus Fenix e Nathan Drake - que são personagens relativamente novos - já possuem no mínimo 5 anos de estrada!



Os jovens gamers de hoje em dia não têm o “velho” Dante como referência, e este novo jogo serve para apresentar o personagem para este público, da mesma forma que super-heróis têm suas origens recicladas nos quadrinhos e no cinema. Não queremos julgar o que é certo ou errado aqui, mas convenhamos, a Capcom já fez mudanças bem mais questionáveis com suas grandes franquias (cof, cof, Resident Evil) nos últimos anos.




Se ainda assim você não se der por satisfeito, não se preocupe: ao habilitar a habilidade Devil Trigger, você pode matar um pouco da saudade do Dante de cabelos brancos. O visual do jogo fica excepcionalmente bacana nestes momentos, e ainda podemos ter um aperitivo de todo o poder demoníaco do personagem. Em certo momento rola até uma corajosa piada com o saudosismo dos cabelos brancos. Não vamos entregar spoilers, mas a produtora teve colhões para inserir esta tiração de sarro no game!

Resumindo, DMC é um grande game, desde que você guarde com carinho sua afeição à série “antiga”, deixe seus preconceitos de lado e encare esta nova jornada de mente aberta. O novo Dante pode não ter o penteado que você queria, mas isso não influencia em nada a sólida experiência de jogo que o título oferece.

Se você aproveitar o jogo pelo que ele é - não pelo que gostaria que ele fosse - sem dúvida vai encontrar horas de diversão, regadas à muita pancadaria estilosa, rock n’ roll e humor ácido. A Ninja Theory conseguiu tornar o game mais acessível sem deixá-lo fácil demais, e ele sem dúvida tem potencial se tornar referência para futuros hack n’ slashes, do mesmo jeito que o primeiro Devil May Cry foi na geração passada.





## Avaliação

Visual

Gameplay

Áudio

Roteiro

Fator Replay

Inovação

Diversão

- **+ Jogabilidade densa e precisa**
- **+ Gráficos e som muito bem polidos**
- **+ Vários níveis de dificuldade**
- **– Boss battles longas e repetitivas**

# GAME OVER

CONTINUE?

> YES    NO

# PARCEIROS



VERSUS

portal BOX

GIRLS OF WAR

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

GAMES GERAL

XboxPLUS

Rock Games!

MOB GROUND

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura